

LES LIMBES DU PASSÉ

*Une Aventure dont vous êtes le héros
de Maléfisse*

AVANT-PROPOS

Ce que vous êtes en train de lire est un *Livre dont vous êtes le héros*. C'est-à-dire que vous n'êtes pas un simple spectateur du récit, mais bien son protagoniste. En conséquence, vous déciderez en fonction des péripéties ce que vous souhaitez faire ou tenter.

Pour mener cette aventure, vous devez néanmoins vous munir d'un dé à six faces, d'une feuille blanche et de quoi écrire. Il vous sera peut-être demandé durant votre voyage de noter des informations ou des données, alors soyez attentif.

Un ou plusieurs chemins convergent vers la victoire, à vous de les découvrir. Mais parfois, la fin de votre aventure se soldera par un échec cuisant. Vous pourrez alors prendre votre revanche en recommençant le jeu depuis le début. D'autres fois, vous arriverez à une fin alternative, ni mauvaise, ni bonne. Dans ce cas là, vous pourrez également retenter votre chance. Mais peu importe la raison, vous devrez effacer toutes les informations que vous avez noté à la précédente tentative.

Avant de commencer, lisez l'[introduction](#), et bonne chance...

INTRODUCTION

Pour la dernière fois, vous ouvrez les yeux sur le monde et fixez le plafond blanc de la petite pièce lumineuse. La chambre d'hôpital est silencieuse, seul le bruit de votre pouls qui ralentit ostensiblement perturbe sa quiétude. Autour de votre lit, vos proches et vos amis sont rassemblés, les visages striés de larmes, les épaules basses. Les plus jeunes de la famille sont absents, car les parents ne voulaient pas qu'ils assistent à votre départ. Et pourtant, vous auriez tant voulu serrer vos petits-enfants dans vos bras, une dernière fois. Vous êtes soudainement pris d'une quinte de toux, et vous sentez la Mort refermer lentement son étreinte sur vous. 86 printemps que vous la combattez tous les jours, respirant la joie de vivre. Mais aujourd'hui, vous êtes prêt à vous séparer de votre corps devenu si faible, prêt à quitter ce que vous avez battu durant toute votre existence. Vous souriez avec peine, puis vous laissez votre tête retomber en arrière.

Et vous sombrez dans le noir.

Rendez-vous au [1](#).

L'AVENTURE !

1

Lorsque vos paupières s'entrouvrent, une lueur blafarde vous éblouit. Vous papillonnez des yeux, pendant que vous retrouvez pleinement connaissance. La première sensation qui vous envahit au moment où vous vous relevez péniblement, c'est votre force. Une assurance, qui vous a quitté depuis des années, revient subitement. Au fil de vos découvertes, vous ressentez votre corps de jeune homme retrouvé, et vous sautillez rien que pour le plaisir de mouvoir vos muscles avec facilité. Ce moment de joie passé, vous regardez autour de vous. Vous êtes enveloppé dans un brouillard épais, et vous discernez avec difficulté la silhouette des troncs nouveaux vous encerclant. Comme une **Mystérieuse Amazonie**. Vous marchez lentement dans la vaste clairière et le temps passe au fur et à mesure que vos questions se multiplient. L'herbe est d'une couleur blanche immaculée, et en frottant certaines plantes entre vos doigts, vous découvrez qu'elles le sont naturellement. Mais la sensation la plus angoissante est le silence. Un silence pesant, qui flotte autour de vous, étouffant vos pas et les moindres bruits aux environs. Convaincu que vous êtes en proie à un rêve, vous vous pincez méchamment, ce qui ne fait que vous arracher des cris de douleurs. De plus en plus inquiet, vous hurlez :

- Il y a quelqu'un ? Hého !

Aucune réponse, comme vous vous y attendiez. Ne sachant que faire, vous marchez vers ce qui ressemble à des arbres quand un flash vous interloque. Vous tournez la tête vers un petit point de lumière qui perce la brume, accompagné d'un sifflement. La trouée grossit et vous réalisez qu'une boule éclatante se rapproche vers vous à une vitesse affolante, risquant de vous percuter dans quelques secondes.

Si vous souhaitez vous jeter sur le côté, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez partir en courant, rendez-vous au [41](#).

2

- Je refuse, dites-vous simplement.

L'ombre reste immobile et ramène lentement sa main dans les plis de sa cape. Vous reculez à quatre pattes, puis voyant que la silhouette ne vous attaque pas, vous vous relevez puis fuyez vers la forêt d'arbres noirs. Quelques mètres plus loin, vous jetez un dernier regard en arrière. Loin derrière vous, l'ombre n'a pas bougé et vous fixe toujours. Vous repartez donc d'un pas plus assuré. La végétation teintée de gris vous empêche de voir loin devant vous et l'ambiance oppressante est de plus en plus pesante. Vous réalisez bientôt que vous tournez

en rond, ou que vous marchez au hasard, mais vos efforts ne se révèlent pas vains. Vous commencez à monter en pente douce et les arbres s'espacent d'avantage, vous accordant ainsi une meilleure visibilité. Le brouillard se désépaisse au fil de votre avancée et bientôt, vous arrivez devant une grande vallée parsemée de toutes les nuances de noir et blanc existantes. Vous pouvez la longer et continuer de marcher à travers la forêt qui se resserre un peu plus loin, à moins que vous ne décidiez de descendre dans la plaine qui s'ouvre à vous.

Si vous souhaitez continuer de cheminer dans la sylvie obscure, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez progresser sur l'étendue terne, rendez-vous au [11](#).

3

La nature incolore composant la savane atteint bientôt votre tête, au point que vous ne distinguez plus que les plants desséchés qui obstruent votre route. Vous progressez à tâtons, jusqu'à que la lande s'efface peu à peu pour laisser place à la forêt de nouveau. Mais celle-ci est différente. Les arbres sont plus bas et leur tronc est gris foncé. Le petit bois laisse place à plusieurs reprises à des clairières avant de se serrer. Vous êtes tout d'abord satisfait de changer de décor, mais vous devez vous remettre à l'évidence. Comme dans le paysage précédent, rien ne bouge. Quelques heures après, vous entendez tout à coup un bruit sourd. Intrigué, vous vous approchez prudemment de la source du son.

Rendez-vous au [30](#).

4

Vous vous enfoncez donc dans une foule de bosquets délimitant les limites de la trouée, soulagé. La végétation noire et blanche vous empêche de voir plus loin que quelques mètres, et l'ambiance oppressante est de plus en plus pesante. Vous réalisez bientôt que vous tournez en rond, ou que vous marchez au hasard, mais vos efforts finissent par payer. Vous commencez à monter en pente douce et les arbres s'espacent d'avantage, vous accordant ainsi une meilleure visibilité. La brume se désépaisse au fil de votre avancée et bientôt, vous arrivez devant une grande vallée parsemée de toutes les nuances du gris existantes. Vous pouvez la longer et continuer de marcher à travers la forêt qui se resserre un peu plus loin, à moins que vous ne décidiez de descendre dans la plaine qui s'ouvre à vous.

Si vous souhaitez continuer de cheminer dans la sylvie obscure, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez progresser sur l'étendue terne, rendez-vous au [11](#).

5

Vous ne réagissez pas et les coups s'intensifient. Et soudain, plus rien.

- La bonne réponse est le silence. Félicitation. Nous avons sondé ton cœur et nous pensons que tu mérites de rejoindre la lumière.

Bizarrement, ces paroles vous font énormément plaisir. Les regrets qui vous ont torturés durant toute votre vie n'ont plus d'emprise sur vous. Ses joyeuses pensées sont accompagnées d'une sensation de bien-être. Vos plaies et vos griffures se referment, la peau repousse là où elle a été arraché, vous récupérez de l'énergie. Et en quelques instants, vous êtes à nouveau en pleine forme. Vous ouvrez les yeux, mais les vautours et la carcasse d'humain ont disparu, toutes les traces de combat sont effacées. Quittant la petite trouée, vous marchez à travers la savane blanche, le corps et l'esprit reposés.

Vous gagnez 1 point de Pardon, notez-le sur une feuille. Rendez-vous au [15](#).

6

Vous ne pouvez pas le savoir, mais quelques temps après votre départ, le corps de la jeune fille est secoué de convulsions. Le cadavre, une enveloppe vide, se relève lentement et commence une errance qui durera pour l'éternité.

Vous repartez sans plus attendre, et vous reprenez votre balade à travers la forêt monotone aux teintes noires et blanche. Celle-ci s'interrompt brusquement. Une muraille de pierre de 5 mètres de haut se dresse devant vous. Vous n'avez aucune idée de qui a put la construire, mais les murs trop lisses ne peuvent être escaladés. Vous commencez à longer les remparts et vous arrivez rapidement devant une arche ouvrant un passage de l'autre côté des murailles. Vous passez en dessous, mais à peine avez-vous fait un pas qu'une colonne de lumière vous englouti. Et quelques instants plus tard, vous n'êtes plus là.

Rendez-vous au [19](#).

7

Jouant de votre musculature retrouvée, vous vous arc-boutez pour tirer l'homme hors de l'épaisse couche de végétation. Les racines s'agrippent au corps et vous devez effectuer plusieurs essais pour l'extirper et le déposer sur l'herbe blanche. Vous vous agenouillez, reprenant votre souffle, et fixez la personne qui est toujours inconsciente. De fines lianes plongent sous sa peau et des feuilles font parties intégrantes de lui. Vous palpez la gorge de cet homme qui ressemble à un arbre, et à votre contact, il est parcouru de soubresauts. Vous vous écarterez de lui et ses yeux blancs, vides et marqués par la souffrance se posent sur vous. Il

pousse un long hurlement désespéré et se recroqueville. Impressionné par la folie de l'homme qui se roule par terre sans interrompre ses cris perçants, vous vous éloignez de lui. Ses mugissements se calment peu à peu et il s'immobilise à nouveau à vos pieds, respirant bruyamment. Sur vos gardes, vous vous approchez de lui. Avant de repartir, vous aimerez en savoir plus sur cette personne.

Si vous souhaitez lui questionner sur le lieu où vous vous trouvez, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez lui demander s'il a besoins de quelque chose, rendez-vous au [39](#).

8

Le sentier disparaît rapidement sous vos pas et vous marchez à nouveau sur l'herbe blanche. Il n'y a rien de plus à décrire dans ce lieu si morne et monotone et le silence vous emplit davantage à chacun de vos pas. Au bout d'une longue marche, vous arrivez devant un grand menhir qui obstrue le chemin le plus praticable. Vous tentez de le contourner par la masse des arbres serrés, mais la curiosité l'emporte et vous frôlez la roche. A votre contact, celle-ci se fend brusquement verticalement et vous bondissez en arrière, alarmé. La brèche qui déchire la pierre s'agrandit et à travers elle, une vision d'horreur s'ouvre à vous. Des centaines de têtes d'humains transparentes tourbillonnent dans le rocher qui est en fait creux. Elles ne franchissent pas la limite de la haute pierre et baignent dans des volutes scintillantes et bleues. Mais ce qui vous surprend le plus, c'est la sensation familière qui vous envahit à chaque fois que vous distinguez l'un des visages s'entrechoquant et tournoyant. Vous patientez quelques instants, mais les mouvements incessants des figures ne cessent pas et il semble bientôt évident que celles-ci ne sont pas agressives.

Si vous souhaitez plonger la main dans la clarté bleue qui illumine l'intérieur de la grande pierre, rendez-vous au [23](#). Si vous préférez ignorer cet étrange spectacle et reprendre votre route, rendez-vous au [37](#).

9

- Et vous, qui êtes-vous ?

L'homme se fige et ne répond pas. Surenchérisant, vous rajoutez :

- Savez-vous où nous sommes ? Pourquoi sommes-nous là ?

Plus par automatisme que par désir de vous répondre, la personne marmonne :

- C'est bizarre, je m'éteignais tranquillement dans mon lit et je me retrouve ici.

Puis vous ignorant, il se retourne et se dirige vers la lisière de la forêt. Vous le suivez et voyant votre insistance, il gémit :

- Laissez-moi tranquille. Je n'ai rien de fait mal.

Puis il court littéralement à travers la clairière et disparaît dans l'ombre des arbres. Interloqué, vous vous rendez compte que vous lui avez fait peur. Ne cherchant pas à réparer votre erreur, vous repartez alors sans plus attendre. Peu à peu, vous quittez la sylve et revenez au niveau d'une lande desséchée. Il vous semble que votre promenade ne se terminera jamais...

Rendez-vous au [15](#).

10

Vous lui serrez la main, tremblotant, et le contact osseux manque de vous faire défaillir. La silhouette noire vous invite alors à monter sur la petite barque et vous la suivez, hésitant. Une fois tout deux monté sur le bateau, l'ombre saisit une longue rame et se positionne à l'avant de l'embarcation. Il brandit la pagaie, l'introduit dans l'eau épaisse et la ressort avec une étonnante facilité. Vous craignez à plusieurs instants que la barque chavire et le profond silence dans lequel se mure le batelier accroît votre anxiété. Vous avez l'impression que plus d'une heure s'écoule avant que l'embarcation n'accoste sur la rive opposée. Au moment où la barque s'échoue sur la berge, vous sautez prestement sur la terre ferme. La silhouette ne fait même pas un signe d'adieu et repart aussitôt. Vous regardez pour la dernière fois l'ombre du bateau s'enfoncer dans la brume, puis vous reprenez votre marche. Mais vous vous sentez changé, comme si quelque chose s'est implanté dans votre esprit.

Perdez tous les indices, données que vous avez pu accumuler depuis le début de l'aventure. Rendez-vous au [30](#).

11

Au fur et à mesure que vous progressez dans la plaine tout aussi répétitive que la forêt d'où vous venez, l'herbe incolore est de plus en plus haute. Au point qu'elle monte jusqu'à votre taille, créant ainsi une savane africaine. Quelques temps après, des croassements qui ne cessent de s'amplifier troublent le silence pesant. Vous apercevez au loin des volatiles, les premiers animaux que vous voyez, d'ailleurs. Ils tournent en cercle dans les airs et par certains moments, l'un d'eux plonge dans les herbes épaisses puis remonte rejoindre ses compagnons. Leur manège incessant s'apparente à de l'acharnement. Vous aimerez bien voir de quoi il s'agit mais il est plausible que cela soit dangereux.

Si vous souhaitez marcher vers ces bruyants oiseaux, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez justement prendre la direction opposée, rendez-vous au [3](#).

- Qui êtes-vous ? Où sommes-nous ? demandez-vous à voix basse.

Vous pensez pendant un bref instant qu'il ne vous pas entendu, mais il finit par tourner sa tête vers vous.

- J'ai échoué, mon garçon. Oui, je n'ai pas compris, répond-t-il simplement d'une voix caverneuse à peine audible.

Cela fait bien longtemps que l'on ne vous a appelé « garçon », depuis vos 12 ans, plus précisément. Profitant de la raison brillant dans les yeux de l'homme, vous insistez :

- Mais en quoi avez-vous échoué ? demandez-vous.

Il esquisse un sourire las et reprend difficilement :

- Ramène-moi d'où tu m'as tiré, j'y oubliais ma souffrance.

Vous le regardez, stupéfait. L'homme referme les yeux et ses dernières paroles vous convainquent d'agir.

- Je me sens si faible.

Vous le prenez dans vos bras et une répulsion s'empare de vous en sentant le corps fragile transpercé par de la verdure. Mais vous le déposez malgré tout dans le trou d'où vous l'avez péniblement tiré. Aussitôt le corps allongé, les lianes reprennent leurs droits et l'enveloppent comme à votre arrivée. Au moment où vous tournez le dos à l'amoncellement de végétation, un murmure porte à vos oreilles :

- Fais-toi pardonner. Et tu rejoindras les bons.

Puis le silence se fait dans la clairière.

Rendez-vous au [4](#).

Vous vous précipitez vers l'arbre le plus proche et tirez le plus fort possible sur l'un de ses branches. Le feuillage ploie sous votre effort et vous réussissez à briser un long morceau de bois. Vous vous allongez alors par terre et vous vous rapprochez dangereusement du vide, sans pour autant réussir à atteindre la femme. Vous prenez le risque de vous rapprochez le plus possible mais la longueur reste toujours insuffisante. Vous renoncez finalement et vous vous relevez. Tout à coup, la personne ne bouge plus. D'ici, vous ne pouvez pas savoir si elle est morte.

Si vous souhaitez descendre prudemment au fond du trou, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez repartir, rendez-vous au [6](#).

Vous tombez à genoux et vous pleurez tout ce que vous avez accumulé pendant des années. Secoué de sanglots, vous sentez à peine les doigts délicats de la jeune femme se poser sur vos épaules. Vous relevez la tête et regardez le beau visage rieur de votre sœur. Et vous découvrez un grand changement dans ses expressions, quelque chose que vous n'avez vu que pendant votre jeunesse. Elle est heureuse. Josette penche à son tour sa tête contre la vôtre, ce qui vous emplit de bonheur :

- Je te pardonne, dit-elle dans un souffle. Et toi, est-ce que tu m'excuses le temps où nous nous détestions ?

Vous hochez gravement la tête, et une joie sans borne vous submerge. Votre tristesse s'envole comme elle est venue et vous souriez franchement pour la première fois depuis longtemps à votre sœur.

Vous gagnez 1 point de Pardon, notez-le sur votre feuille. Rendez-vous au [21](#).

15

La plaine parcourue d'hautes herbes finit abruptement devant un rempart de pierre de 5 mètres de haut. Vous n'avez aucune idée de qui a put la bâtir, mais les parois trop lisses ne peuvent être escaladées. Vous commencez à longer le mur et finissez par arriver devant une arche ouvrant un passage de l'autre côté des remparts. Vous vous y engouffrez mais à peine avez-vous fait un pas qu'une colonne lumineuse vous enveloppe. Et quelques secondes plus tard, vous n'êtes plus là.

Rendez-vous au [19](#).

16

Vous mettez toute votre énergie pour vous libérer de l'étreinte des lianes. Malheureusement, vos efforts sont vains et vous vous enfoncez lentement sous terre contre votre gré. Puis vos liens s'immobilisent, toujours aussi résistants. Vous passez les minutes qui suivent à vous contorsionner, mais vous vous rendez vide à l'évidence que vous ne pourrez pas refaire surface sans aide. Le temps s'écoule et vous craignez de mourir de faim, mais cet instant ne vient pas. Emprisonné pour l'éternité, vous découvrez au fil d'un temps interminable que vous ne mourrez pas. Pour une raison inconnue. Vous passerez donc l'éternité dans ce piège, à attendre une hypothétique aide, mais ceci est une autre histoire...

Vous avez échoué. Rendez-vous au [début](#) en ayant précédemment effacé tous ce que vous avez noté.

Bondissant au milieu des vautours, vous criez et battez des mains. Tout d'abord décontenancés, ils se désintéressent du corps et ils finissent par réagir. Défiant toute logique, les charognards s'en prennent à vous, griffant et pinçant. Vous vous protégez du mieux que vous pouvez et tentez de les repousser, mais vous êtes rapidement submergé sous le nombre des volatiles aux plumes noires. Vous vous affalez par terre, à moitié déchiqueté par les coups de bec et de griffes. Tout à coup, une voix qui ne sonne pas à vos oreilles mais que vous entendez distinctement prononce :

- Nous sommes des Surveillants des Limbes. Notre rôle est de vérifier si les esprits qui passent sont assez purs pour être jugé.

Meurtri par la douleur atroce et les blessures qui ne cessent de s'aggraver au fil des assauts des charognards, vous avez un mal fou à vous concentrer sur ces paroles.

- Nous allons te poser une question, si tu réponds correctement, nous te laisserons tranquille. Sinon, tu seras condamné à vivre ici pour l'éternité.

Un vautour manque de vous arracher l'un de vos yeux, vous vous recroquevillez davantage.

- Si tu ne pouvais sauver qu'une seule personne d'un naufrage parmi deux, qui choisiras-tu ? Ton père ou ta mère ?

La situation est tellement désespéré et invraisemblable que répondre à cette stupide devinette semble être l'unique solution.

Quand vous pensez avoir trouvé la solution, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez consacrer vos forces à vous protéger, ou si vous ne voulez pas faire cette énigme tordue, rendez-vous au [5](#).

Les arbres et les buissons sont entièrement noirs, ce qui ressort sur l'herbe blanche et contribue à la tristesse qui règne en ce lieu étrange. Ne sachant que faire, vous vous enfoncez à travers l'enchevêtrement de cette végétation mystérieuse et chaque instant qui passe est égal à une nouvelle surprise : à part vous, tout est fixe, rien ne bouge et il n'y a pas un seul être vivant, ce qui renforce l'ambiance hostile. Vos pensées son troublées et votre corps à moitié fantomatique. Mais la chose la plus dérangeante est le fait que vous ne ressentez pas la faim ou la soif. Le paysage est toujours le même : des arbres noirs, de l'herbe blanche et la brume. Plongé dans vos réflexions, vous ne vous rendez pas tout de suite compte que vous êtes arrivé à un croisement de deux sentiers. Ils sont recouverts d'une fine poudre incolore et sont tellement semblables et rectilignes qu'ils n'ont pas pus être créé par la nature seule. Deux panneaux sont dressés devant vous, recouverts d'inscriptions, premières traces de civilisation

que vous rencontrez. Vous vous empressez de lire ce qu'il y a marqué et rien qu'en discernant l'encre, vous êtes frappé par la beauté de l'écriture. De plus en plus gêné par le déroulement des événements, vous lisez l'écriteau de gauche : MARAIS DES DAMNÉS. Et de droite : PORTAIL DES ÂMES.

Si vous souhaitez emprunter le sentier de gauche, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez fouler celui de droite, rendez-vous au [8](#).

19

Vous êtes sur une petite colline blanchâtre, encerclée par la forêt que vous avez parcourue, empêchant toute bonne visibilité. Il n'y a plus aucune trace de la muraille et vous avez l'impression d'être sur le point culminant de cet étrange univers. Alors que vous réfléchissez par quel prodige vous êtes arrivé ici, une vingtaine de silhouettes portant une aube blanche surgissent des fourrés. Elles s'avancent pas lent, formant un cercle parfait dont vous êtes le centre. Figé sur place, vous les regardez s'arrêter à une distance raisonnable et l'une d'elle prend la parole :

- Bienvenue au conseil du Jugement Dernier. Si vous avez parcouru les limbes pour venir jusqu'à là, c'est que vous vous êtes battu durant toute votre vie pour qu'elle devienne meilleure.

Un flot de questions s'écoulent sur vos lèvres, mais votre interlocuteur les coupe d'un simple signe de main :

- Je vais tout vous expliquer, puis nous commencerons le Jugement.

Une autre silhouette enveloppée dans une cape blanche prend la parole et vous vous retournez vers cette nouvelle personne qui ressemble en tout point à la première :

- Lorsqu'un mortel meurt dans le monde des vivants, il est amené dans les limbes afin de nous retrouver. S'il a été bon durant son existence, il est récompensé. S'il a répandu le mal, il est puni. Mais la chose la plus importante est de savoir si le mortel regrette ses fautes. Vivre quelques temps dans les limbes permet de le confronter à son passé. Et ainsi de déterminer ce qu'il adviendra.

Finissant sur cette phrase énigmatique, la silhouette recule légèrement et une autre prend le relais :

- Les humains que vous avez peut-être rencontrés dans les limbes peuvent être des mortels qui se sont fait juger et qui ont connu un sort alternatif : rester dans les limbes pour toujours. Ou encore des humains qui ne vont pas tarder à connaître leur Jugement.

Le silence revient sur la petite butte. Et tout à coup, l'une des silhouettes soulève son capuchon, laissant apparaître un visage quelconque et inexpressif. Il sort alors une crosse en bois de ses pans de son aube et frappe le sol à trois reprises. Quand il s'adresse à l'assemblée, son ton est bien plus grave :

- Il est temps d'interroger les Eléments pour connaître le sort de l'humain présent.

Affolé, vous tentez de fuir, mais votre corps est paralysé. Vous êtes obligé d'assister à la suite des évènements :

- J'interroge le Ciel, la Terre, les Limbes et les Enfers ! hurle l'homme.

Le ciel brumeux se teinte de nuages noirs. Des éclairs déchirent l'air, un vent titanesque souffle. Les seules choses totalement immobiles sont le cercle des silhouettes devenues lumineuses, et vous, contre votre gré. Le fou à la crosse hurle des incantations et vous n'en comprenez qu'une seule :

- Maintenant !

Un arc électrique jaillit du sol et la terre tremble violemment.

Si vous possédez 0 ou 1 point de Pardon, rendez-vous au [46](#). Si vous avez 2 points de Pardon, rendez-vous au [45](#). Si vous détenez 3 points de Pardon, rendez-vous au [29](#).

20

- Je ne veux pas être sauvé, dites-vous à voix basse.
- C'est bien, crache votre tortionnaire, c'est très bien.

Puis il ricane une dernière fois avant de disparaître dans un flash rouge, marteau à la main. Meurtri par la douleur, vous glissez lentement dans la paix de la lumière turquoise.

Rendez-vous au [34](#).

21

Lentement, la jeune femme s'estompe et la lumière l'enveloppant aussi. Vous hurlez à son attention :

- Josette ! Que faisons-nous ici ? Je t'en prie, Josette, nous avons tant de choses à nous dire !

L'apparition se contente de sourire, et bientôt, elle s'efface complètement. Le brouillard et le silence reprennent peu à peu leurs droits et il ne reste plus rien de l'évènement qui s'est produit il y a quelques instants. Ebahi par l'étrangeté du lieu et de la situation, vous marchez en direction des ombres, désireux de quitter la clairière le plus rapidement possible. Vous arrivez quelques temps après à une lisière de forêt.

Rendez-vous au [18](#).

22

Vous prenez le corps frêle comme un sac de farine et titubez quelques instants sous son poids. Quand vous vous sentez prêt, vous entreprenez l'escalade fastidieuse et encore plus dangereuse que la descente dans la fosse. Votre fardeau gémit à plusieurs reprises, de plus en plus faible. Prenant toutes les précautions, vous mettez une dizaine de minutes avant de vous affaler sur l'herbe avec la victime du piège, sain et sauf. Dans un dernier réflexe, la jeune femme ouvre les yeux et vous fixe, une immense gratitude brillant dans son regard. Elle articule péniblement quelque chose que vous comprenez à peine :

- ...vautours...ne dis ri...

Puis elle s'immobilise définitivement. Morte. Ne sachant que faire pour honorer le corps, vous vous contentez de l'enterrer. Cette opération terminée, vous contournez la fosse et vous vous enfoncez dans la végétation noire et blanche, le cœur lourd.

Rendez-vous au [6](#).

23

Tout d'abord hésitant, vous plongez vos doigts à travers la faille, en plein milieu des visages tournoyant. Au contact de la lumière bleue, vous ne ressentez rien, quand tout à coup, votre bras est happé à l'intérieur du menhir. Vous hurlez puis tentez de résister, mais votre corps entier est inéluctablement aspiré. Vous êtes à présent à l'intérieur de la pierre creuse et vous réalisez qu'il n'y a pas de sol. Vous chutez alors dans un vide irréaliste turquoise, entouré par les têtes inconsistantes et qui passent à travers vous. Complètement déboussolé, vous criez à l'aide et redoutez les conséquences de la chute. Soudain, vous êtes soudainement stoppé et vous flottez à moitié dans le vide, comme les visages. Et pourtant, rien ne vous retient. Durant cet instant invraisemblable, vous avez pour la première fois l'occasion de décrire plus précisément les ectoplasmes. Et ce que vous voyez vous emplit de surprise : aucun ne vous est inconnu. Chaque visage, vous l'avez rencontré au moins une fois dans votre vie. Vous les appelez de toutes vos forces, leur demandant ce qui vous arrive, mais ils vous ignorent et continuent leur danse. Au comble du désespoir, vous remarquez quelque chose de rouge voleter vers vous. Elle se précise et vous voyez votre pire ennemi de collègue se positionner à quelques mètres. Il est en tout point comme dans vos mauvais souvenirs, sauf que des petites cornes ont poussées sur son front, son air mauvais s'est encore accentué et il brandit un marteau flamboyant.

- Alors comme ça, tu pensais m'échapper ? ricane-t-il d'une voix grinçante. Puis il vous porte un premier coup de son arme au niveau du ventre. Une décharge électrique se propage dans tout votre corps. Vous vous tordez de douleur.

- Est-ce que tu te souviens de quand je me suis fait virer du bahut ? reprend-t-il méchamment. Je suis sûr que c'était ta faute.

Nouvelle frappe suivie d'une atroce souffrance. Une profonde injustice vous envahit, car il sait que ce n'est pas vrai.

- Ton père et ta mère étaient des abrutis, grince-t-il.

Il lâche un flot d'insultes et ne manque pas de vous frapper de plus en plus fort. Vous vous recroquevillez dans la lumière bleutée, sur le point de l'implorer, mais il vous saisit la gorge et vous force à relever la tête.

- Tu ne mérites pas la paix, crétin, vocifère-t-il. Répète « je ne veux pas être sauvé », et je te relâcherai.

Si vous souhaitez accepter de dire ce qu'il demande, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez le défier en vous taisant, rendez-vous au [27](#).

24

Les minutes s'égrènent durant lesquelles les charognards festoient joyeusement. Finalement, l'un décolle, suivi des autres rapaces dans un tourbillon de plumes noires. Les oiseaux, qui ne vous ont toujours pas remarqué ou qui vous ignorent, volent en formation au loin et disparaissent à l'horizon. Vous vous approchez alors de la carcasse sur laquelle il ne reste que les os et les tendons. Vous renoncez à l'enterrer car des mouches commencent à s'agglutiner. Au moment où vous vous détournez des restes de la victime des charognards, une voix vous interpelle :

- On ne peut pas mourir ici, car nous sommes déjà morts.

Vous sursautez et vous vous tournez vers le corps. Ce qui reste du crâne se décroche et une voix saccadée jaillit de la mâchoire.

- On ne peut pas mourir ici, car nous sommes déjà morts, répète le squelette.

Vous reculez prudemment, mais le défunt semble trop démembré pour pouvoir se relever. Il continue pourtant de dire son étrange phrase et les questions que vous lui posez l'indiffèrent. Vous décidez à sa centième répétition de repartir sans plus attendre. Vous reprenez votre marche et la voix du mort-vivant s'évanouit bientôt dans la savane blanche.

Rendez-vous au [15](#).

25

Vous parcourez une très longue distance sur le petit sentier, mais pourtant, vous ne voyez pas le temps passer. Quelques minutes après le croisement, la route est brusquement stoppée par une petite clairière aux formes irrégulières, dans laquelle vous vous aventurez. Elle est parcourue par une mousse humide et par des racines épaisses qui vous font trébucher. Vous vous asseyez sur l'une d'elle et vous regardez autour de vous, en manque de réponses sur ce sinistre lieu. Une

fois reposé, vous vous apprêtez à repartir quand un mouvement sur le sol vous arrête. Intrigué, vous vous approchez silencieusement de l'amoncellement de lianes obscures et de terre blanche entassé sur le sol qui vous a interpellé. Vous discernez alors un homme, les yeux fermés, sous cette étrange végétation. Des petites racines creusent sous sa peau, et vous avez l'impression que le corps ne fait qu'un avec la nature l'entourant. Hurlant d'horreur, vous bondissez en arrière, mais malgré votre cri, la personne ne réagit pas. Vous ne savez pas vraiment si l'homme que vous voyez est mort.

Si vous souhaitez repartir sans attendre, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez tirer le corps hors de l'épaisse végétation, rendez-vous au [7](#).

26

Vous déposez la jeune femme par terre, la laissant mourir en paix. L'ascension est aussi difficile que la descente, mais vous êtes cette fois-ci sûr de vos prises. Lorsque vous vous hissez sur l'herbe décolorée, vous ne jetez pas un regard en arrière, déprimé. Vous passez à côté de la fosse puis disparaissiez dans la jungle d'arbres noirs, de plus en plus en déterminé à savoir comment va se terminer cette histoire.

Rendez-vous au [6](#).

27

Vous ne faites rien, ce qui attise la colère de votre ancien camarade de classe que vous détestiez tant. Ses coups redoublent de puissance et votre supplice ne semble jamais se finir. Tout à coup, les frappes cessent. Vous relevez lentement la tête et vous remarquez que votre tortionnaire a accroché son marteau à son ceinturon. Il hurle :

- Si jamais tu échoues et que tu me rejoins aux Enfers, je te ferai payer.

Puis il rapetisse peu à peu. Sa peau tombe en lambeaux, ses os deviennent de la poussière et il se désintègre dans un dernier cri frustré. La joie vous submerge, car vous avez l'impression que vous avez vaincu les souvenirs de votre enfance de souffre-douleur, que tout cela n'est plus que du passé. Le visage en larmes de bonheur, vous êtes enveloppé dans le turquoise.

Vous gagnez 1 Point de Pardon, notez-le sur votre feuille. Rendez-vous au [34](#).

28

Le cœur battant, vous sautez sur le côté et perdez l'équilibre lamentablement. La boule de lumière s'arrête juste à côté de vous, et vous vous recroquevillez,

terrifié. Les secondes d'écoulement et personne ne semble vouloir vous faire du mal, alors vous baissez lentement votre garde, et observez ce qui vous fait face. Une jeune femme aux cheveux bruns se tient droite devant vous. Elle flotte à quelques centimètres du sol, et des rayons lumineux tournoient autour d'elle. Dès que vous apercevez ses lèvres délicates et son sourire en coin, vous avez l'impression que le monde s'écroule. La personne mystique qui vous fait face est votre sœur, Josette. Vous êtes alors submergé par les souvenirs et les émotions : la violente dispute qui vous a séparée pendant des années, puis l'accident mortel de voiture de votre benjamine. Le désespoir de ne pas avoir pu vous excuser auprès d'elle, de ne pas avoir eu le temps de lui dire au revoir, de ne pas être allé à son enterrement remonte soudainement. Vous ne comprenez pas ce qu'elle fait ici, mais les larmes de honte vous brouillent la vue. Votre sœur, quant à elle, vous regarde d'un air bienveillant et peiné, comme si elle regrettait le mal que vous lui avez fait et celui que vous avez ressenti.

Si voulez vous jeter aux pieds de cette apparition si ressemblante et libérez vos sanglots, rendez-vous au [14](#). Si vous souhaitez vous montrer fort et refouler vos larmes, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez courir loin de votre sœur, rendez-vous au [41](#).

29

Tout à coup, les éléments se calment et le soleil, brillant de milles feux, traverse la brume habituelle. L'homme à la crosse vous regarde en souriant franchement pour la première fois. Un escalier doré se matérialise au milieu de la petite butte, montant jusqu'au ciel. Une voix envoutante susurre doucement :

- Vous avez été jugé et accepté au Paradis.

Guidé par un chœur d'anges et un signe divin, vous gravissez lentement les marches. A chaque pas, une chaleur réparatrice se diffuse dans votre corps. Une lumière éclatante vous baigne dans un cocon de bonheur, et vous raccompagne jusqu'aux nuages laiteux.

Là haut, vous retrouvez votre sœur et toutes les personnes qui vous aimez. Vous vivrez dans ce magnifique monde, heureux, et pour l'éternité. Mais ceci est une autre histoire...

Félicitations ! Vous avez réussi l'aventure, mais si vous le souhaitez, vous pouvez l'explorer davantage. Rendez-vous dans ce cas au [début](#).

30

Vous faites encore quelques pas et vous voyez un grand totem en bois placé à quelques mètres de vous. Des motifs de monstres, d'objets sculptés directement

dans le bois remplissent tout l'espace du totem. Le réalisme des créatures vous fait frissonner et vous vous demandez qui a pu réaliser cette horreur qui culmine la plupart des arbres. A votre arrivé, le bruit sourd qui provenait du totem s'interrompt brusquement et soudain, le poteau disparaît, remplacé par un corps, allongé dans l'herbe. C'est un homme, il est aussi pâle que vous et met un certain temps à se relever. Ne vous ayant toujours pas remarqué, il regarde autour de lui, étonné et complètement perdu. Vous avez une impression de déjà-vu et un souvenir refait surface : Vous êtes arrivé dans ce monde étrange exactement de la même façon.

Si vous souhaitez vous montrer, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez patienter un peu et voir comment il va réagir, rendez-vous au [36](#).

31

Vous progressez lentement mais vous finissez par être assez proche pour reconnaître les volatiles : des vautours qui tournoient sinistrement. Maintenant, il vous semble évident que ces charognards attendent que leur victime succombe pour se repaître de sa chair. Bientôt, vous arrivez dans un espace où nulle plante ne pousse et vous dévisagez un homme allongé sur le sol, ne portant aucune trace de blessure mais mal en point. Dès votre arrivée, il ne bouge absolument plus et comme si un signal a été donné, une nuée de rapaces s'abat sur lui. Les vautours se bousculent, se donnent des coups de bec puis arrachent des lambeaux de peau au cadavre avant de recommencer l'opération plusieurs fois. La sauvagerie de ces animaux vous révoltent, d'autant plus qu'il ne reste bientôt plus qu'au défunt un masque de sang à la place du visage.

Si vous souhaitez hurler et donner des coups de pieds aux vautours pour qu'ils s'enfuient, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez attendre qu'ils finissent leur repas, rendez-vous au [24](#).

32

Vous désintéressant de l'homme gisant, vous vous redressez et trottinez vers les fourrés. Au moment où vous quittez la clairière, une branche vous frappe au niveau du ventre, vous faisant tomber à terre. Vous vous relevez précipitamment, surpris. Profitant de votre moment de faiblesse, une liane jaillit du sol et se referme sur votre cheville. Vous tentez de lui faire lâcher prise en pestant, mais une seconde vous emprisonne l'autre pied. Puis une cinquantaine de branches s'arrachent des arbres et vous frappent de plein fouet, pendant que les lianes vous ligotent et vous tirent vers le milieu de la trouée de forêt. Choqué par cet événement invraisemblable, vous vous débattez sauvagement et tentez de mordre les liens qui se referment sur votre visage. Vous êtes lentement attiré

sous le sol, et vous comprenez ce qu'est devenu le malheureux que vous avez vu précédemment.

Lancez un dé. Si le résultat est égal à 1, 2 ou 3, rendez-vous au [16](#). Si le nombre obtenu est 4, 5 ou 6, rendez-vous au [44](#).

33

A peine avez-vous formulé votre pensée que la voix reprend :

- Faux.

Soudain, les serres des rapaces vous griffent non plus votre corps mais votre esprit. Vous avez l'impression que votre tête se fait lentement lacérer. Vous ne pouvez rien contre cette invasion mentale qui vous fait perdre connaissance. Les douleurs s'éteignent mais vous êtes toujours conscient, flottant dans un vide éternel.

Vous avez échoué. Rendez-vous au [début](#) en ayant précédemment effacé tous ce que vous avez noté.

34

Lorsque vous vous réveillez pour la seconde fois, vous ne ressentez plus les ombres projetées sur votre visage. Vous êtes en fait dans une petite clairière comme il y en a beaucoup, loin du menhir et de ses têtes familières. Votre regard se porte sur les alentours et il s'arrête brusquement en voyant une petite croix taillée dans un bois obscur, dressée juste devant vous. Vous l'observez tout d'abord, mais celle-ci ne présentant aucun intérêt. Vous jetez alors un dernier coup d'œil en arrière avec l'intention de repartir.

Rendez-vous au [4](#).

35

Vous vous redressez doucement et un mutisme mutuel s'instaure entre vous et la jeune femme. Les scintillements tournoyant autour de votre sœur vous intriguent et une petite auréole chatoyante illumine son visage. La paix qui ressort à travers elle vous apaise et elle est loin d'avoir l'air dégoûté par votre présence.

- J'ai senti que tu as quitté le monde des vivants, alors je suis venu te voir, dit-elle d'une voix douce et posée.

Impressionné par son calme, vous ne répondez rien. La dernière fois que vous l'aviez croisée avant l'accident, elle ne voulait même pas vous regarder et vous faisiez de même.

- Sache que si tu veux me rejoindre, tu dois réparer tes erreurs, conclue-t-elle avant de sourire à nouveau.

Rendez-vous au [21](#).

36

Tendu, vous ne réagissez pas et le nouveau venu continue d'observer les alentours. Puis haussant les épaules, il se dirige vers un groupe de bosquets, la démarche tremblante. Il se soustrait à votre vue dans les broussailles et le suivre n'a l'air de ne présenter aucun intérêt. Vous avancez jusqu'au milieu de la clairière, et après avoir fait une courte pause, vous reprenez votre marche. Peu à peu, vous quittez l'ombre de la sylve et revenez au niveau d'une lande desséchée. Il vous semble que votre promenade ne se terminera jamais...

Rendez-vous au [15](#).

37

Vous contournez le menhir et faites quelques pas avant de réaliser qu'un nouvel obstacle vous barre la route. Vous êtes à présent sur la berge d'une rivière infranchissable qui serpente paresseusement. L'eau est blanche est le courant semble inexistant au point que la rivière est comme figé dans le temps. Le seul moyen de la traverser est de nager, vous touchez donc la surface opaque pour vérifier si un danger se cache sous les flots. L'eau est poisseuse et vous retirez difficilement votre main, appréhensif. Vous décidez après réflexion de longer le cours d'eau pour remonter à sa source où à un pont. C'est ce que vous faites. Quelques temps après, vous apercevez la forme d'une embarcation amarrée sur la rive. Excité par votre découverte, vous pressez le pas jusqu'à que vous arriviez auprès de la petite barque taillée grossièrement dans l'un des arbres noirs. Soudain, une silhouette enveloppée dans un long manteau noir surgit de l'embarcation et descend sur la terre ferme. Vous poussez un hurlement surpris et vous trébuchez puis tombez par terre, maudissant votre maladresse. La silhouette s'approche de vous et vous craignez qu'elle veuille vous attaquer, mais elle s'arrête à quelques pas. Pendant un instant, vous dévisagez la personne cachée dans l'ombre de son capuchon, celle-ci fait de même.

- Contre ton âme, je te fais traverser, gronde la silhouette d'une voix décharnée, brisant ainsi le silence.

Puis elle vous tend sa main en signe d'amitié et vous remarquez qu'il ne reste à sa poigne que des métacarpes blanchâtres.

Si vous souhaitez accepter le marché et serrer sa main squelettique en signe d'accord, rendez-vous au [10](#). Si vous préférez refuser d'un signe de tête, rendez-vous au [2](#).

38

Vous vous présentez brièvement, puis un silence s'installe entre vous et l'inconnu durant lequel vous vous dévisagez. Celui reprend d'une voix un peu plus posée :

- Avez-vous une idée d'où nous sommes ? demande-t-il doucement.
- Depuis que je suis arrivé dans cet étrange univers, je n'arrête pas de me poser cette question, répondez-vous franchement.

Prenant une décision, l'homme se rapproche de vous et vous serre la main.

- Peu importe ce que nous faisons ici, je m'appelle Paul Dupuis, prof de français. Continuons ensemble, nous finirons bien par trouver quelques réponses.

Vous hochez la tête, pensif et c'est ainsi que vous cheminez quelques temps avec Paul. Malgré le stress, c'est un compagnon bavard et ses sujets de discussion vous font presque oublier la situation. Quelques heures après, il propose de faire une pause dans une clairière et vous partez en éclaireur, mais en sachant que cela n'apportera pas grand-chose. Lorsque vous décidez de rebrousser votre chemin, vous réalisez que vous avez oublié de mettre des indices pour revenir sur vos pas. Vous vous retrouvez alors de nouveau seul et vous vous résignez à reprendre votre route, amer. Peu à peu, vous quittez l'ombre de la sylve et revenez au niveau d'une lande desséchée. Il vous semble que votre promenade ne se terminera jamais...

Rendez-vous au [15](#).

39

- Je peux vous aider ? demandez-vous au corps étalé sur le sol.

Aucune réaction. L'homme remue légèrement et pousse un long râle avant de s'immobiliser complètement. Pour la seconde fois, vous vérifiez s'il n'a pas succombé, et cette fois-ci, il ne réagit pas. Son pouls bat régulièrement, mais il est d'une pâleur inquiétante et ne respire plus. Vous le secouez, mais rien ne se passe. Vous attendez quelques instants et réalisez que nul être vivant ne peut survivre aussi longtemps sans respirer. En proie au doute, vous lui palpez à nouveau la gorge et le fait que son cœur soit toujours aussi actif est contradictoire. Vous vous remettez sur vos deux jambes et jetez un dernier coup d'œil au cadavre qui semble vivant, avant de quitter cette clairière qui ne vous augure rien de bon.

Rendez-vous au [4](#).

40

Reprenant votre pénible avancée, vous sillonnez la forêt lugubre, sur vos gardes. Tout à coup, un râle provenant à votre droite vous interloque. Vous contournez quelques arbres et vous arrivez juste devant un immense trou garni de pieux métallique plantés horizontalement dans la fosse. Au fond de celle-ci, une femme agonise, transpercée de part en part mais toujours vivante. En vous voyant, celle-ci hurle :

- A l'aide !

Ne vous demandant même pas comment elle a put se retrouver dans cette situation et pourquoi les piques mortels n'ont pas raison d'elle, vous réfléchissez à une façon de la sauver.

Si vous souhaitez prendre une branche pour qu'elle s'en saisisse et soit tiré hors du piège, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez descendre prudemment dans le trou, rendez-vous au [43](#).

41

Le souffle court, vous vous retournez et courez le plus vite que le permettent vos jambes. Le sifflement portant à vos oreilles est de plus en plus proche, et le scintillement de la boule lumineuse qui vous pourchasse éclaire votre chemin. Vous foulez l'herbe à une vitesse que vous n'avez pas atteinte depuis longtemps, mais vous manquez de chuter à deux reprises. Vous êtes à présent très proche d'une inquiétante lisière de forêt, mais vous souhaitez par dessus tout échapper à votre poursuivant. Vous vous jetez alors dans le premier buisson que vous distinguez clairement. Et vous attendez, angoissé. Mais poussé par la curiosité, vous regardez à travers le feuillage l'éclair lumineux, qui s'est immobilisé à quelques mètres de vous. Le cœur battant, vous remarquez qu'il régresse peu à peu et finit par disparaître complètement. Le brouillard et le silence reviennent et nul n'aurait pu se douter que quelque chose s'est déroulé dans ce paysage si morne. Vous sortez prudemment hors de votre cachette et réalisez que plus rien ne vous menace.

Rendez-vous au [18](#).

42

Vous voyant surgir des buissons, l'homme écarquille les yeux et fait quelques pas en arrière. Remarquant que vous vous approchez inéluctablement, il hurle à votre attention :

- Qui êtes-vous ?

La peur et la méfiance ressort rien qu'à sa façon de s'exprimer. Vous sentez qu'il va détalier comme un lapin si vous faites un pas de plus.

Si vous souhaitez rétorquer par une autre question, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez lui raconter votre vie avant votre arrivé ici et vos mésaventures, rendez-vous au [38](#).

43

Prenant votre courage à deux mains, vous basculez votre corps dans le vide et descendez le long de la paroi du trou, tendu. Craignant à plusieurs reprises de tomber sur les pointes acérées, vous touchez finalement le sol terreux avec soulagement. Zigzaguant entre les pics en acier, vous touchez délicatement le corps livide de la jeune femme. Celle-ci remue faiblement et vous tordez le pieu pour la libérer, les mains couvertes de sang. Vous vous apprêtez à remonter hors du piège avec la personne sur l'épaule, mais celle-ci vous agrippe brusquement, les yeux affolés :

- Je n'en ai plus pour longtemps. N'essaie pas de m'aider, après tout, je sais que mon sort ne sera ni bon, ni mauvais.

Elle prononce quelques paroles inintelligibles, puis ses yeux se ferment. Elle s'est résignée à son sort et n'a même plus assez de forces pour hurler de douleur. Pourtant, vous sentez que son cœur bat, certes irrégulièrement, mais l'espoir est toujours présent.

Si vous souhaitez écouter sa dernière volonté et l'abandonner au fond du trou, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez vous entêter à la sauver, rendez-vous au [22](#).

44

Les lianes se resserrent lentement et vous réalisez rapidement que vous n'avez aucune chance de vous échapper seul. Au moment où vous pensez que tout espoir est perdu, une main se referme sur votre col et vous tire hors de la dangereuse végétation. Vous êtes à moitié hors du tas des liens qui vous retenait quand vous croisez le regard de votre sauveur, stupéfait. C'est le corps qui était allongé sous les lianes. Il est doté d'une force extraordinaire et ses yeux vitreux vous fixent d'un air neutre. Une fois hors de danger, il vous relâche et vous vous écroulez par terre, haletant. Vous reprenez votre souffle et vous vous tournez vers l'homme habillé d'haillons et vous remarquez que des bouts de bois et des feuilles se sont greffées sur son corps. L'humanoïde se penche vers vous, et vous devez vous retenir pour ne pas reculer.

- On ne peut plus rien pour moi. Mais toi, tu peux être sauvé. Tu peux y aller, dit-il d'une voix saccadé et rauque.

Puis il se détourne de vous et marche d'un pas vacillant vers le monticule de plantes d'où il s'est extirpé. Puis il s'y couche à nouveau volontairement et les lianes le tirent sous le sol.

Rendez-vous au [4](#).

45

Tout à coup, les éléments déchaînés se calment et le cercle disparaît. Vous vous retrouvez à nouveau seul sur la colline, comme si rien ne s'était passé. La seule différence est qu'une petite voix susurre à votre oreille :

- Vous avez été jugé et condamné à demeurer dans les Limbes.

Dans un premier temps, vous n'y prenez pas compte. Mais peu à peu, vous devez vous résoudre à voyager dans cet univers si triste sans aucun espoir. Votre errance sans fin, un jugement ni bon, ni mauvais, devient votre lot quotidien. Mais ceci est une autre histoire...

Vous avez, par certains côtés, échoué. Rendez-vous au [début](#) en ayant précédemment effacé tous ce que vous avez noté.

46

Tout à coup, le sol se dérobe sous vos pieds. Incapable de vous rattraper, vous plongez dans une obscurité partielle, descendant dans les entrailles de la terre. Lorsque vous touchez le sol, sans aucun dommage malgré votre chute interminable, vous entendez une petite voix susurrer à votre oreille :

- Vous avez été jugé et condamné à demeurer aux Enfers.

Votre sort vous accablera pour l'éternité. Vous ne vous rendez compte de l'abomination que vous allez subir que bien plus tard. Etre tourmenté, frappé, torturé, martyrisé est votre lot quotidien pour purger une peine qui ne finira jamais. Mais ceci est une autre histoire...

Vous avez échoué. Rendez-vous au [début](#) en ayant précédemment effacé tous ce que vous avez noté.